MANUEL PRATIQUE
DE LA
PEINTURE A L'HUILE

TROISIÈME PARTIE

FIGURES, ANIMAUX

PAR

Ernest HAREUX

Artiste peintre (*Hors concours*)



P. GAY, ÉDITEUR, 88, AVENUE DE VILLIERS, PARIS

MANUEL PRATIQUE
DE LA
PEINTURE A L'HUILE

TRAITÉ DES PROCÉDÉS A EMPLOYER
POUR APPRENDRE A PEINDRE SANS L'AIDE D'AUCUN PROFESSEUR
TOUS LES GENRES DE PEINTURE, TELS QUE

FIGURES, ANIMAUX



P. GAY ÉDITEUR, 88 AVENUE DE VILLIERS, PARIS

AVANT-PROPOS

Dans cette troisième partie de notre Manuel pratique de la peinture à l'huile, nous nous adressons aux personnes qui savent déjà peindre et qui ont suivi les conseils que nous donnons dans les deux précédentes brochures; toutefois, les débutants pourront les consulter avec profit et y retrouveront les premiers principes de l'art de peindre.

Nous aurions désiré donner à chaque chapitre les développements qu'il comporte, mais notre cadre restreint ne nous le permettant pas, nous avons dû nous borner à des explications sommaires sur la manière de peindre des Études. *Nous avons publié un volume sous le titre :*

L'ART DE FAIRE UN TABLEAU

Les amateurs et les artistes qui auront bien voulu nous suivre, trouveront, dans cette publication, les moyens de faire un tableau dans chaque genre de peinture (Natures mortes, Fleurs, Fruits, Intérieurs, Paysages, Marines, Figures, Animaux). Nous leur donnerons, en plus des procédés à employer dans la composition de ces différents genres, tous les renseignements nécessaires pour remédier aux difficultés et aux inconvénients qui se présentent pendant l'exécution d'un tableau.

FIGURES

Les artistes et les amateurs qui veulent peindre des figures doivent d'abord apprendre à dessiner : le dessin est la base fondamentale de tous les genres de peintures, et principalement de la figure : sans l'avoir étudié profondément on ne peut rien faire de bon. Une figure très bien dessinée et mal peinte est toujours supportable ; dans le cas contraire, elle ne l'est pas.

Il faut donc s'attacher scrupuleusement au dessin. Si on n'a fait que des natures mortes, il faudra, avant de travailler d'après nature, dessiner et peindre des figures d'après la bosse : voici comment on devra s'y prendre.

On se procure un plâtre représentant une tête de grandeur naturelle, laquelle tête n'a que la masse générale, sans autre détail qu'un rudiment de nez ; ce qui lui donne l'aspect d'une figure sous un voile. On dessine d'après ce plâtre des faces, des profils ; on le dessine également vu de derrière et on le renverse dans tous les sens pour l'étudier.

Cela fait, on continue avec une autre bosse ayant les

détails des yeux, du nez, etc., et on recommence les mêmes études qu'avec la première tête.

Par ces moyens préparatoires, on prendra de suite l'habitude de voir les grandes lignes d'abord (ce qui s'appelle la construction).

L'élève qui aura dessiné plusieurs bosses pourra ensuite peindre une tête en grisaille ; il devra s'y prendre de la manière suivante :

DESSIN PRÉPARATOIRE

Placé comme pour exécuter une nature morte, la palette chargée comme il est dit dans la première partie, on fait un ton gris foncé (noir, blanc et ocre rouge) ; avec ce ton et au moyen d'un pinceau à filets, on dessine les contours de la tête, puis les détails intérieurs, en se servant de la couleur indiquée, prise très liquide (essence de térébenthine seulement).

On époussette ensuite le fusain qui a servi au dessin préparatoire et on continue en massant les ombres avec une brosse, en se servant de la couleur en *glacis* comme dans une aquarelle (huile, siccatif, essence). On obtient des ombres plus ou moins foncées suivant qu'on emploie le ton plus ou moins épais.

Ce travail terminé, la tête paraîtra modelée si les *valeurs* sont justes. Ce procédé a l'avantage d'aider à corriger le dessin primitif et de montrer au débutant les endroits mal dessinés en donnant à son étude l'aspect définitif.

Avant de commencer à peindre, il sera bon de regarder dans une glace l'effet de son travail. La glace nous présente les objets d'une façon inverse qui accentue les défauts et indique à nos yeux les points faibles à corriger : elle est donc de toute utilité.

MANIÈRE DE PEINDRE D'APRÈS LE PLATRE

Ébauche

On fait trois tons gris se graduant du plus clair au plus foncé. Pour le premier, on prend, avec le couteau à palette, du blanc d'argent, auquel on ajoute *un peu* de noir d'ivoire et de terre d'ombre naturelle également en très petite quantité ; on mèle le tout et on obtient un ton gris presque blanc. Le deuxième, plus foncé, se compose avec les mêmes couleurs en employant *davantage* de noir et de terre d'ombre. Enfin, le troisième ton se compose comme ces derniers en employant *peu* de blanc.

Il faut commencer l'ébauche par les parties les plus foncées telles que les ombres des yeux, du nez, des lèvres, et le côté de la tête opposé à la lumière ; continuer par la demi-teinte en prenant le ton medium et finir avec le ton le plus clair.

Arrivée à ce point de l'exécution, l'ébauche est terminée, la tête se modèle, et le travail est très avancé.

MANIÈRE D'ACHEVER UNE GRISAILLE

Il faut peindre d'abord le fond qui est derrière le plâtre, et nous conseillons de le choisir simple de ton, c'est-à-dire relativement gris, pas trop foncé autant que possible, *jamais noir*.

Le fond achevé, on refait trois tons comme pour l'ébauche et on a soin de voir si les premiers sont justes ; sinon, en préparant ceux qui doivent servir à terminer l'étude, on ajoute ce qui manque : on les réchauffe, s'ils sont trop froids, en y mêlant de l'ocre rouge et de l'ocre jaune ; on les refroidit, s'ils sont trop colorés, en y ajoutant du vert émeraude et du noir. Ces trois tons préparés, on procède comme pour l'ébauche en cherchant à obtenir tous les détails, et, en prenant, quand on en éprouve la nécessité, telle ou telle couleur qui se trouve sur la palette, selon que le plâtre est par place plus rouge, plus vert, etc...

Les trois tons ne sont recommandés que pour servir de guide, mais ne doivent pas être employés seuls quand on termine.

Il ne faut jamais se servir de la couleur en pâte épaisse pour les parties qui se trouvent dans l'ombre; l'épaisseur de la couleur alourdit. Il est utile d'observer, en peignant, une graduation d'opacité qui augmente à mesure que la partie que l'on peint se rapproche de la lumière. Les endroits très éclairés se peignent aussi empâtés que l'on veut, en ayant soin de ne jamais mettre de saillie au bord d'un contour, surtout si c'est un profil, car ce serait d'un aspect sec et dur.

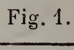
ENSEMBLES

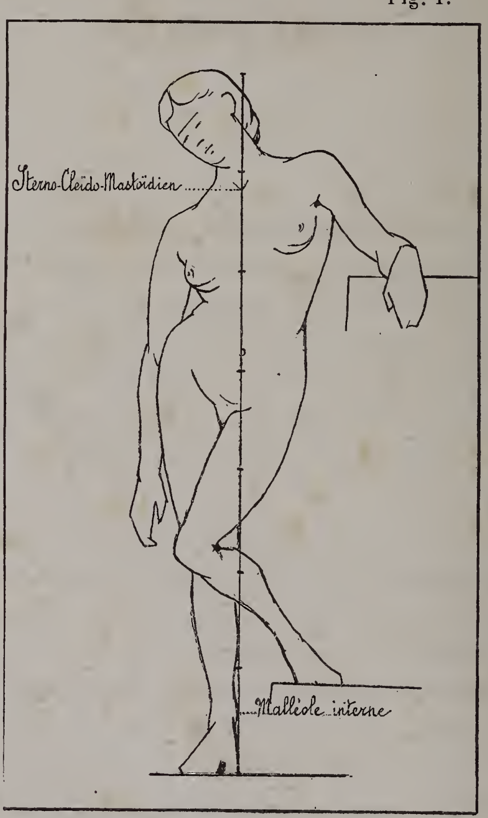
Lorsqu'on aura étudié plusieurs têtes en grisaille, il faudra continuer par des ensembles, en suivant les mêmes principes pour copier des académies.

Nous ne voulons pas faire ici un cours de dessin ; cependant, si la personne qui lit ce traité pour apprendre à peindre n'a jamais dessiné de figures, voici quelques conseils que nous croyons lui être indispensables.

Prenez une feuille de papier, tracez une ligne verticale coupant la feuille exactement en deux ; mesurez avec votre porte-crayon la hauteur de la tête du modèle — (*tenez le porte-crayon bien verticalement, le bras étendu horizontalement, fermez un œil et cherchez la hauteur de la tête en plaçant la pointe du crayon à son sommet et en tenant le pouce à sa base qui est le menton*) ; — les académies antiques ont généralement sept têtes, c'est-à-dire que l'on trouve sept fois la dimension de la tête dans la hauteur totale. Divisez la ligne tracée en sept parties égales, cela vous donnera la mesure juste de la tête proportionnellement à l'ensemble. Prenez ensuite un fil à plomb et voyez

en le laissant tomber verticalement où se trouvent les pieds par rapport au Sterno-Cleïdo-Mastoïdien : vous consignerez cette observation par un trait au bas de votre


Fig. 1.



feuille de papier, et, par ce moyen, vous serez assuré de faire une figure qui portera. Dans une figure debout et toute droite, la verticale tirée du Sterno-Cleïdo-Mastoïdien

doit tomber d'aplomb avec la malléole interne de la jambe qui porte. Pour les personnes qui n'ont pas fait d'anatomie, nous dirons qu'on nomme Sterno-Cleïdo-Mastoïdien les muscles qui attachent la tête au tronc ; ils s'insèrent inférieurement au sternum et aux clavicules, et c'est de leur point d'attache, marqué par une petite cavité, que doit partir le fil à plomb pour tomber juste au bord de la malléole interne. La malléole interne est ce qu'on nomme vulgairement la cheville, vue en dedans de la jambe. (*Voir fig. 1.*)

Ainsi construit, le dessin sera plus facile à exécuter. Lorsqu'il paraîtra suffisant, on le calquera et on le reportera sur une toile pour le peindre de la même façon que les têtes.

ANATOMIE

SQUELETTE ÉCORCHÉ

Il est indispensable de dessiner des os et des squelettes entiers ; il est facile de s'en procurer chez les naturalistes qui les louent au mois. On devra s'exercer à les dessiner de mémoire après en voir copié quelques-uns. Il faudra peindre aussi des têtes de face, de profil, de trois quarts, etc...

La myologie est également très utile à connaître pour apprendre à construire vite et bien en proportion.

On se munira d'un écorché, on le dessinera souvent et sur toutes les faces, en lisant un traité d'anatomie, pour connaître les noms et les fonctions des muscles principaux. C'est absolument nécessaire, même pour les amateurs, car tout en peignant le costume, on a très souvent l'occasion de faire des bras nus ainsi que des jambes. Quand on veut bâtir une jambe qui soit élégante et bien construite, il faut savoir où sont placés les os *Tibia* et *Péroné*, à quelle hauteur s'attachent les *Jumeaux* qui forment le mollet, le long *Péronier latéral*, etc...

Après avoir fait toutes les études que nous venons d'indiquer, on essaiera de peindre une tête d'après nature en s'y prenant de la manière suivante.

ETUDE PEINTE D'APRÈS LE MODÈLE VIVANT

Choisissez une pose de profil pour le premier essai. Prenez une toile préparée en gris clair n° 10 ou 12, dessinez votre modèle au fusain et de grandeur naturelle en le mettant à l'effet au moyen des ombres, comme si vous ne vouliez faire qu'un dessin en noir. Arrêtez ensuite le trait avec le pinceau à filets, enlevez le fusain avec un plumeau, et commencez l'ébauche.

Les parties dans l'ombre se font tout d'abord en employant la couleur liquide *en glacis* (huile de lin, essence de térébenthine, siccatif de Courtrai, *très peu de ce dernier*). Vous pouvez vous servir de toutes les couleurs pour faire ces tons ; cependant, nous conseillons de prendre du noir d'ivoire, de la terre de sienne brûlée, et excessivement peu de blanc, afin que l'ombre reste transparente.

Les ombres étant massées, ébauchez les demi-teintes avec un ton se rapprochant le plus possible de celui que vous voulez reproduire ; toutefois, ayez soin de le tenir plus foncé, car la toile étant couverte, toute l'ébauche sera plus claire qu'on ne le supposait. Pour faire les tons de chair dans la lumière, il n'y a pas de règle à suivre ; cependant, il est bon de se servir de blanc, de noir d'ivoire, d'ocre jaune et d'ocre rouge : la laque de garance et le

cadmium foncé sont aussi des tons très jolis et très utiles : enfin, en complétant sa palette avec du bleu de cobalt, du vert émeraude et de la terre d'ombre naturelle, on doit trouver tous les tons. Nous insistons pour que ces tons soient employés sans pâte, presque comme pour de l'aquarelle, tout en les mettant plus épais que ceux des ombres.

Terminez par les parties les plus claires que vous peindrez plus solidement. Surtout, ne faites pas les tons d'avance comme pour les grisailles ; ils doivent se trouver sur la palette en mêlant le moins possible les couleurs de manière à ce qu'elles puissent jouer sur la toile, ce qui n'aurait pas lieu si on les préparait au couteau.

Observez bien le passage du front aux cheveux, cela doit se faire graduellement ; et peignez les cheveux en même temps que le front pour que tout s'harmonise. Si les cheveux sont bruns, ébauchez-les avec un ton composé de terre de sienne brûlée et de noir, *toujours liquide ;* voici pour les parties d'ombre. Revenez ensuite avec un ton plus clair et plus épais pour les demi-teintes ; ce ton varie avec toutes les nuances de cheveux bruns qui sont roux, bleus, etc... et finissez en peignant les parties claires. Examinez bien les masses générales et n'essayez jamais de faire des détails dans les cheveux, en les copiant un à un, ce serait d'un effet désagréable.

N'employez jamais de noir pur.

Les sourcils doivent être très doux : pour arriver à ce résultat, il est bon de peindre le front et l'arcade sourcillère comme s'il ne devait pas y avoir de sourcils, et de les ajouter ensuite pendant que la couleur est fraîche.

Considérez bien le blanc de l'œil et comparez son éclat avec la partie claire de la joue. L'œil qui paraît blanc quand on le regarde seul est toujours plus foncé qu'on ne le croit lorsqu'on le compare aux parties éclairées de la figure.

La tête ainsi ébauchée, peignez le fond, toujours avec des *frottis*, en ayant soin qu'il ne soit pas de la même *valeur* que les ombres de la figure ; il doit être plus clair ou plus foncé que ces dernières. Continuez par les étoffes du costume, et la toile sera couverte. Laissez sécher cette étude pendant quelques jours, puis, vous la reprendrez pour en achever l'exécution.

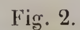
EXÉCUTION

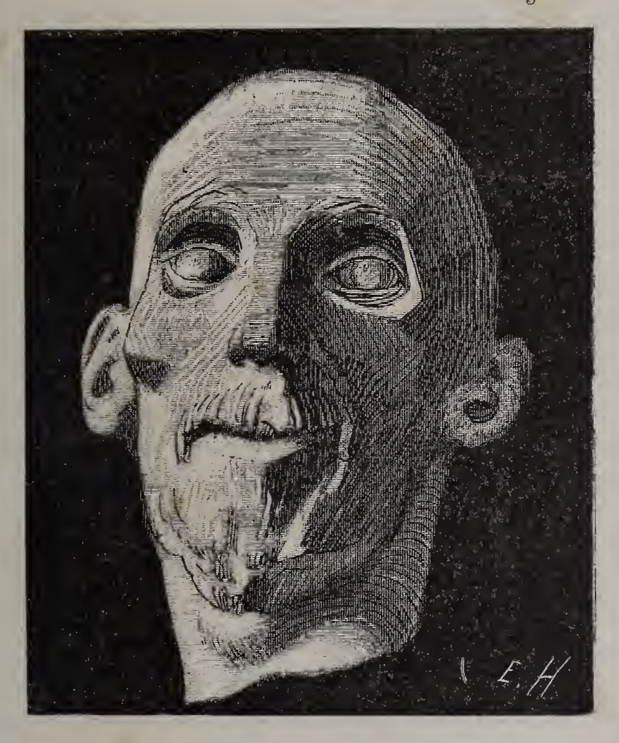
On doit toujours commencer par les plans les plus éloignés et arriver successivement à ceux qui sont les plus rapprochés. Dans un portrait, il faut donc peindre d'abord le fond, et, si pour une raison quelconque, on était obligé d'achever la tête dans la séance, comme on n'aurait pas le temps de peindre entièrement le fond, en si peu de temps, il faudrait en faire une partie large de deux centimètres environ, pour entourer la tête, afin que les lignes du contour de la figure se profilent sans dureté et se mêlent avec la teinte du fond en la recouvrant. La tête terminée, on finirait celui-ci dans la séance suivante en raccordant le ton.

Si, comme il est probable, on a trouvé dans l'ébauche des ombres, des tons justes, il n'est pas utile de les repeindre complètement, à condition toutefois que ce soit bien dessiné et exécuté dans le *sens* (ce que nous expliquerons plus loin). Pour conserver, en terminant, certaines parties de l'ébauche qui sont justes de ton et d'effet, il faut préalablement les recouvrir d'un *frottis* au moyen d'une

brosse trempée dans de l'huile de lin pure. *La brosse doit être à peine humectée d'huile.*

Ceci fait, repeignez ce qui est insuffisant, l'huile aidera à mêler doucement et à fondre insensiblement les tons


Fig. 2.



qu'on vient d'ajouter, et ils sembleront tous faits du premier coup.

Les ombres ainsi terminées, peignez les autres morceaux en suivant le même ordre que pour l'ébauche, mais

en observant le *sens ;* ce qui est indispensable pour le modelé.

Peindre dans le *sens* veut dire que les touches de la brosse ou du pinceau doivent être données dans le sens de la forme de la partie que l'on peint, comme l'indique par des traits la *figure 2*.

Quand on cherche le ton très consciencieusement, on est obligé de poser une infinité de touches à côté les unes des autres ce qui forme une sorte de mosaïque ; c'est utile pour préparer, mais quand on est satisfait de la couleur générale et de la *valeur*, il faut *passer les tons* les uns dans les autres en observant bien le *sens*, et en se servant, pour cette opération, du large pinceau de martre, comme il est dit dans la première partie de cet ouvrage.

Après avoir peint des profils, faites des têtes de trois quarts ; c'est la pose préférable pour le portrait. Les têtes entièrement de face ne se font que dans les tableaux de plusieurs figures afin de varier les mouvements. Cette pose n'est pas gracieuse pour peindre une tête seule, les deux côtés de la figure étant semblables, il en résulte une symétrie qui manque de pittoresque ; c'est ce qu'il faut éviter.

FIGURE NUE

Pour peindre le nu, il faut avoir un atelier, ou tout au moins une très grande pièce, puisqu'il faut être éloigné du modèle d'une distance de trois fois sa hauteur environ.

Cette hauteur étant de 1^{m} 60 en moyenne, cela porte le recul à 4^{m} 80. Il est très difficile de faire une figure dans un espace plus restreint, même pour un artiste qui sait bien son métier. Le défaut d'éloignement présente les pieds vus de dessus, cela les exagère et les enlaidit. De plus, le dessin, dans ce cas, est très difficile, car on ne peut juger l'ensemble et mesurer les proportions : quant aux valeurs, il est impossible de les distinguer.

Les figures nues devant se peindre comme des têtes seules, nous avons peu de conseils à donner à ce sujet. Nous attirerons seulement l'attention des élèves sur l'ensemble.

Le dessin étant terminé, on ébauche le fond ; puis, on commence par la tête en indiquant seulement les plans d'ombres, de demi-teintes et de clairs, sans détails. On continue par le cou, le torse, les bras, etc... toujours en descendant et en finissant par les pieds. Ainsi ébauché, on s'assure de la partie qui est la plus lumineuse en se reculant beaucoup et en examinant très attentivement l'ensemble du modèle. Cela fait, on pose une touche large, simple, à l'endroit le plus clair ; cette touche posée, on obtient l'effet.

Pour terminer l'exécution, on doit bien s'attacher à ne rien mettre de plus clair que ce qui aura été indiqué dans l'ébauche. Il faut peindre souvent et très consciencieusement des mains et des pieds, car non seulement on en aura toujours à faire dans les tableaux de figures, mais comme ces études demandent un dessin très correct et une exécution très poussée, on progressera rapidement en les renouvelant le plus possible. Les mains sont des portraits :

elles ont des physionomies qui trahissent les goûts et les passions de leur propriétaire autant que leur visage ; il faut s'efforcer de trouver leur caractère afin de les rendre parlantes (pour nous servir d'une expression consacrée).

TABLE POUR FAIRE POSER LE MODÈLE

Ce meuble est nécessaire pour faire poser dans un atelier ; il aide beaucoup à corriger le manque de recul. (Les tables à modèles se trouvent toutes faites chez les marchands de couleurs fines.)

LE MANNEQUIN

Le mannequin est indispensable pour peindre des étoffes et des robes pour un portrait de femme en pied. Sans cet auxiliaire, il serait impossible de bien exécuter les plis qui ne seraient jamais semblables chaque fois qu'on reprendrait la pose. Cependant, il ne faut se servir du mannequin qu'après avoir ébauché les étoffes avec le modèle vivant et quand les plis principaux sont bien dessinés.

Pour nous résumer : il faut dessiner les vêtements avec le modèle et les peindre avec le mannequin. En s'y pre-

nant autrement, on obtiendrait toujours un air gauche et raide qui manquerait de naturel.

Les mannequins se louent au mois chez tous les marchands de couleurs fines.

ANIMAUX



BŒUFS, VACHES

Les animaux appartiennent à la peinture du plein air et du paysage. Créés pour vivre au milieu des prairies et des bois, compagnons des arbres et des plantes, ils se nour-

rissent de leur feuillage, se désaltèrent au bord de leurs ruisseaux, se reposent sous leur ombrage ; ils vivent et se meuvent dans le paysage dont ils font partie et où ils trouvent tout ce qui est nécessaire à leur existence. Il semble qu'ils aient été créés pour compléter sa grâce et vivifier sa poésie, comme à leur tour, les prés, les bois, les ruisseaux, les montagnes, semblent formés tout exprès pour leur servir de cadre.

Jamais de désaccord dans cette belle nature où tout est calculé et voulu, et où chaque animal, par sa propre couleur, vient ajouter et donner, selon les besoins de la coloration de l'ensemble où il vit, sa note claire et vibrante, ou bien triste et grave, pour parfaire ce grand concert de l'univers où tout est si admirablement harmonisé, que l'artiste n'a qu'à imiter avec sincérité ce qu'il voit pour être assuré de bien faire.

Voyez, par exemple, les gracieux paysages de la Normandie, pour ne citer que ceux-là ; ils sont aussi intéressants dans leurs variétés par leurs lignes admirables, leur fraîcheur de coloris, la beauté de leurs plages, le pittoresque de leur marine de pêche et de commerce que par leurs animaux, car c'est là aussi qu'on trouve cette superbe race du Cotentin qui fait l'admiration du monde entier. Le bœuf et la vache normands sont classés, sans contredit, parmi les plus beaux types de l'espèce bovine, aussi les artistes de tous les pays les ont-ils choisis à l'exclusion de presque tous les autres. Ils méritent bien, d'ailleurs, la préférence qu'on leur accorde ; non seulement ils sont d'une force et d'une stature supérieures à celles des autres races, mais encore la couleur de leur robe est incom-

parable à celle de toutes les autres espèces par sa beauté.

Le bœuf Cotentin est brun-rouge, tacheté de blanc ; son poil est long et soyeux, ce qui lui donne, quand on le regarde en plein air, des reflets gris-bleu et des brillants étincelants que le soleil accroche en se jouant sur son beau pelage : c'est pittoresque par la couleur et très harmonieux pour le peintre.

Ces beaux animaux, qui sont de couleurs variées et vigoureuses, se tiennent si bien dans le paysage de la Normandie qui est lui-même frais et robuste, qu'on ne peut se les figurer se mouvant dans une autre contrée. La nature a si bien fait toute chose que l'observateur artiste se sent confondu chaque fois qu'il veut essayer d'y apporter des changements, de déplacer ou de transporter les animaux d'un pays dans un autre.

Il nous a été donné de voir ces beaux produits de la Normandie importés dans les magnifiques paysages de la Creuse, où des éleveurs ont essayé de croiser ces types du Cotentin avec les espèces du pays qui sont aussi très belles dans leur genre et vues dans leur milieu. Eh bien ! nous avons constaté que le bœuf normand perd à être vu dans un décor aussi mouvementé et aussi grandiose. C'est un cadre trop riche de tons où le pelage de sa robe se perd et se confond : le bœuf normand est fait pour la Normandie, et c'est un crime de lèse-harmonie de vouloir le déplacer.

Le bœuf qu'on élève dans la Creuse est généralement de couleur jaune-clair, dite café au lait, ou bien il est blanc. Quelques-uns sont bruns, d'un brun très peu foncé, et, chose remarquable, ils sont toujours d'un seul ton. Quand

on en rencontre de deux couleurs, c'est invariablement le ton café au lait qui domine, et la tête, ainsi que les quatre pieds, sont seuls tachetés de blanc.

A première vue, ces bœufs ne nous paraissent pas beaux (au point de vue de la couleur) ; mais, quand on les observe dans le paysage des bords de la Creuse, si pittoresque et si compliqué dans sa grande simplicité, on revient vite de son erreur en voyant comme ils s'harmonisent avec les rochers, les châtaigniers, les bruyères et les genêts.

Dans ses sites tristes et sévères dont les lignes grandioses, accidentées, et surtout mélancoliques, indiquent un sol pauvre, il ne pouvait se rencontrer que des animaux de couleur sobre, terne et uniforme. Le paysage étant très monté de ton, très coloré et infiniment varié, il semble que la nature se soit plu à y faire naître des animaux dont la couleur soit le complément de sa grande symphonie ; ou bien encore, dans sa touchante sollicitude et son infinie bonté, le créateur de toutes ces merveilles a-t-il voulu que nos yeux distinguassent à première vue les animaux qui vivent dans chaque contrée, afin que nous puissions discerner plus facilement ceux qui sont nécessaires à notre existence ?

C'est le bœuf normand qui nous servira de type dans les conseils que nous allons donner aux amateurs.

Nous supposons que les personnes à qui nous nous adressons ont déjà fait des études de natures mortes et de paysage avant de commencer les études si difficiles des animaux. L'artiste qui désire se livrer spécialement à ce genre a tant de choses à considérer en travaillant qu'il doit

ètre maître de tous ses moyens d'expression et ne doit pas avoir à s'occuper du métier ; s'il en était autrement, il perdrait trop de temps et compliquerait lui-même ses observations en effaçant et recommençant continuellement, attendu que le modèle se dérange incessamment, ce qui fait que sa forme et sa couleur changent aussitôt qu'il se déplace. Il est donc nécessaire de comprendre et de peindre rapidement : voici ce que nous conseillons pour obtenir un bon résultat.

DES ÉTUDES PRÉPARATOIRES

Il faut commencer par se familiariser avec les formes de l'animal qu'on veut apprendre à peindre en dessinant ou en peignant d'après les tableaux des maîtres tels que Troyon, Rosa Bonheur, Brascassat, etc... ou de bonnes reproductions de leurs œuvres : puis, se procurer quelques moulages, et copier ces plâtres dans tous les sens en se rendant compte exactement des longueurs en prenant des mesures comme il est indiqué *figure 1*.

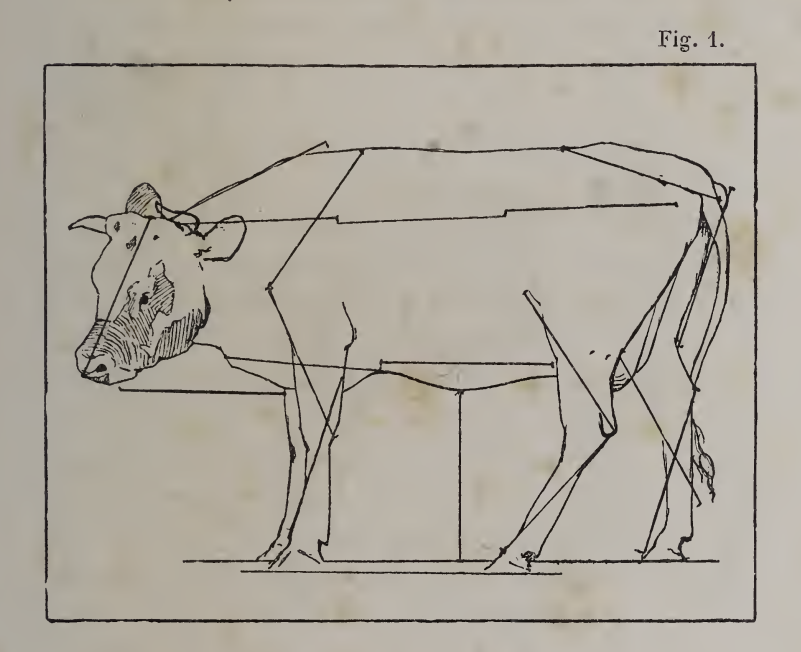
Voici comment on devra procéder :

A l'aide d'un compas, on prendra d'abord la mesure de la tête depuis le sommet jusqu'au mufle. Cette mesure prise, on la comparera à la longueur totale, ensuite à la hauteur des membres, ce qui montrera que la tête et l'omoplate sont de même dimension ; que du ventre à la rencontre du sol, il y a place pour la hauteur de la tête, etc...

Les études que nous conseillons étant faites, il faudra s'appliquer à connaître l'histoire naturelle du bœuf et de la vache en allant au Muséum copier les squelettes de ces animaux.

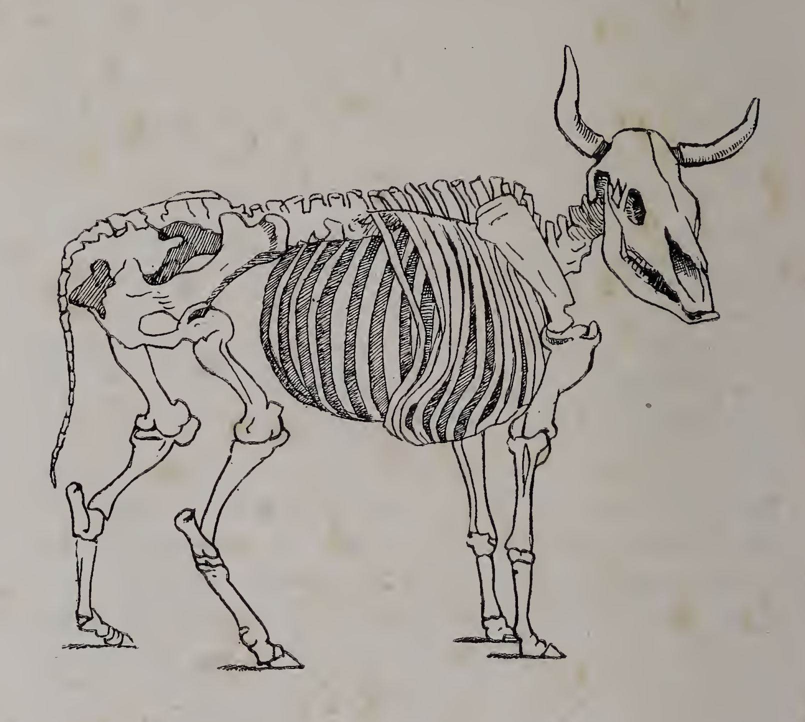
L'étude des os doit être faite scrupuleusement en mesurant chaque partie avec un mètre et en écrivant ces notes qui seront épinglées au dessin.

Fig. 1.



Il faut faire des études dessinées à la plume pour qu'elles soient très précises. En s'y prenant ainsi, on se les gravera plus facilement dans la mémoire. Il faut également

dessiner de sentiment, c'est-à-dire sans avoir le modèle devant les yeux, les os qu'on aura étudiés la veille ou quelques jours auparavant. C'est par cette façon d'opérer qu'on parviendra à connaître à fond les proportions exactes de l'animal, et cela permettra de construire rapidement,



et d'une manière absolument juste, quand on travaillera d'après des modèles vivants.

On commencera par dessiner des têtes de profil, de face et de trois quarts, toujours en mesurant et en comparant les longueurs et les largeurs. On dessinera ensuite une

jambe entière (de l'omoplate au pied), pour la jambe de devant ; et de l'os du bassin au pied, pour la jambe de derrière.

Après avoir fait plusieurs études de morceaux, il faudra continuer par des ensembles en dessinant tout l'animal de face et de profil ; elles sont indispensables d'ailleurs, et très instructives pour l'artiste qui veut apprendre sérieusement son art. Que les amateurs que ces conseils peuvent troubler se rassurent vite, car, dès leur première visite au Muséum, ils seront séduits par l'intérêt qu'ils éprouveront en comprenant le mécanisme des mouvements des animaux.

Nous insistons pour que l'on fasse ces dessins d'ostéologie, car, ces huit jours passés dans les galeries d'anatomie seront d'un secours inestimable pour travailler d'après nature.

Il est nécessaire de faire aussi des études de myologie pour connaître les muscles principaux et l'anatomie de l'animal ; elles faciliteront l'exécution des mouvements très fugitifs ; néanmoins, elles sont moins indispensables que celles des os. La myologie pourra s'apprendre plus tard, lorsque, après avoir acquis une certaine force, on aura reconnu l'utilité de cette science.

ÉTUDE DES ANIMAUX D'APRÈS NATURE

On dit dans les ateliers cette plaisanterie, en réalité plus sérieuse qu'on ne le pense :

— Pour apprendre à faire les animaux, il faut déjà savoir très bien les faire. — Au fond, ce paradoxe est très juste et nous venons de le démontrer dans les pages précédentes.

L'artiste qui aura fait ces études préparatoires sera déjà en possession de son animal, et le dessinera rapidement d'après nature, puisqu'il en connaîtra toutes les proportions, et qu'il n'aura plus qu'à en étudier les mouvements et la forme extérieure pour le connaître complètement. Mais tout cela est encore peu de chose comparé à ce que l'on doit apprendre et observer pour être un peintre animalier très savant, même en se cantonnant, en se spécialisant dans un seul genre.

Pour bien peindre un animal, il ne suffit pas de le dessiner correctement, de le peindre également bien et de pouvoir dire le nom de tous ses os et de tous ses muscles. Il faut encore connaître à fond ses mœurs, ses habitudes, et pour ainsi dire son langage ; en un mot être un penseur doublé d'un observateur.

L'animal considère chaque chose avec attention et cherche à se rendre compte de tout ce qu'il voit (par crainte sans doute) ; ce qui est étranger lui est suspect et l'inquiète.

Nous avons constaté ce fait chaque fois que nous nous sommes trouvé en présence de bœufs ou de vaches qui nous voyaient pour la première fois. Voici ce qui a lieu invariablement, si on entre dans un pré où ces animaux sont couchés : aussi doucement qu'on ait marché en venant derrière eux, ils nous auront entendus et tourneront la tête de notre côté ; s'ils ne nous ont jamais vus, ils nous

regarderont très attentivement jusqu'à ce que nous nous soyons approchés à quelques mètres d'eux ; puis, si ce sont des bêtes jeunes et douces (n'ayant pas été malmenées et battues), elles se lèveront et partiront, ce qui n'a pas lieu quand les animaux sont adultes et ont travaillé ; notre présence les effraie moins, elle se lèveront par prudence mais ne s'en iront point ; si nous ne sommes pas des inconnus, quand nous nous approcherons, elles tourneront la tête et ne bougeront pas de leur place.

Si vous voulez vous rendre compte du soin que ces animaux apportent à observer ce qui leur apparaît pour la première fois, prenez une planche, une branche ou seulement votre matériel de peintre, et allez placer un de ces objets tout à fait à l'extrémité de la place qu'ils occupent, Après quelques instants d'hésitation, vous les verrez se lever et aller l'un après l'autre regarder en approchant timidement de la chose que vous aurez apportée, puis la retourner avec leurs cornes ; enfin lorsqu'ils se seront rendu compte que cela est inoffensif, ils s'en éloigneront indifférents et tranquillisés.

Ces animaux si forts sont très craintifs et très doux généralement, surtout dans les petits pâturages où ils voient souvent du monde. L'artiste qui travaille au milieu d'eux apprend vite à les connaître, à les comprendre, et à s'en faire aimer. Il a pour cela deux raisons : la première c'est que pour les étudier, il faut s'en approcher ; la seconde c'est que tous les artistes comme tous les observateurs aiment indistinctement tous les animaux.

Quand on commence à dessiner et à peindre des animaux vivants, il faut se munir d'un petit album très peu

embarrassant et faire de nombreux croquis en se livrant à cette gymnastique des yeux, de la main et du corps, que nécessitent les moindres mouvements du modèle qui se déplace et se retourne continuellement.

Lorsqu'on aura fait beaucoup de croquis, pour se délasser, on fera des morceaux qu'on étudiera et poussera le plus loin possible dans l'exécution, en commençant par des études de têtes de profil et de face.

Pour y réussir, il y a plusieurs moyens à employer : ou se faire tenir l'animal par quelqu'un, ce qui n'est pas toujours facile, attendu que les paysans ont leurs occupations et ne sont pas toujours obligeants, malgré la générosité habituelle des artistes ; ou étudier avec les sujets qu'on a le bonheur de rencontrer couchés.

Cette manière de travailler n'est pas exempte d'inconvénients ; car, au moindre bruit l'animal tourne la tête, et si ses compagnons se trouvant fatigués se lèvent, votre modèle se lève aussi et va où les autres vont. Alors, adieu l'étude. Ce qui est commencé sera rarement continué, car ce serait le plus grand des hasards si vous retrouviez votre bête couchée de la même façon, et éclairée par le même effet de lumière.

Comment s'y prendre, direz-vous ? Faites des croquis et des dessins en quantité ; puis, attachez la vache ou le bœuf à un arbre et prenez quelqu'un pour le faire revenir dans le mouvement demandé, aussitôt qu'il s'en écartera. L'animal étant attaché, un enfant suffira pour aider l'artiste qui travaille : c'est le moyen le plus pratique. Quelques artistes emploient aussi les procédés suivants pour faire poser les bœufs et les vaches. Ils se servent d'une charrette dont ils

calent les roues et la font tenir horizontalement au moyen des deux chambrières sur lesquelles elle repose ; puis, ils font entrer dans les brancards, sans l'atteler, l'animal qu'ils veulent étudier. La bête ainsi maintenue ne cherche pas à s'en aller à droite où à gauche, et en plaçant devant elle une personne qui lui donne à manger, on peut aisément travailler pendant deux heures. Ils se servent aussi, à défaut de charrette, de quatre pieux enfoncés dans le terrain (deux de chaque côté) sur lesquels ils attachent des branches d'arbres qui remplacent les brancards d'une charrette avec les mêmes avantages. Pour étudier un mouvement de tête quelconque, la personne qui donne à manger au modèle n'a qu'à tenir ce qu'elle lui offre du côté où l'artiste désire voir se tourner la tête : l'appât est toujours irrésistible, surtout en se servant du foin ou de blé de maïs vert dont ces animaux sont très friands.

Ayant pris toutes ces précautions avant de commencer l'étude, voici comment il faudra s'y prendre.

Dessinez la tête (puisque c'est de cette partie que nous nous occupons), dessinez-la le plus soigneusement possible en cherchant le caractère, le type de la bête. Souvenez-vous que c'est un portrait que vous allez faire. Il faut donc vous efforcer de retrouver la ressemblance parfaite, car les animaux ne se ressemblent pas plus entre eux que les hommes. Autant de bœufs ou de vaches, autant de physionomies différentes. Avec un peu d'observation, on verra que chaque animal porte dans les lignes de construction de sa tête, l'indice de son caractère, et qu'un animal doux et craintif est très différent de tel autre vicieux et indépendant.

Le dessin terminé, si vous avez étudié consciencieuse-

ment, ce qui aura demandé près de deux heures, votre modèle aura besoin d'être rendu à la liberté. Vous ferez donc bien de le délivrer et de reprendre votre étude le lendemain, car il poserait si mal que vous ne pourriez plus rien faire de bon.

Daus la séance suivante, vous n'aurez qu'à vous occuper du ton et des valeurs. Quand vous aurez fait de petites études, il faudra peindre une tête de grandeur naturelle. Nous supposons que vous venez de terminer un dessin de cette dimension et voici comment vous devrez le peindre.

MANIÈRE DE PEINDRE UNE TÊTE

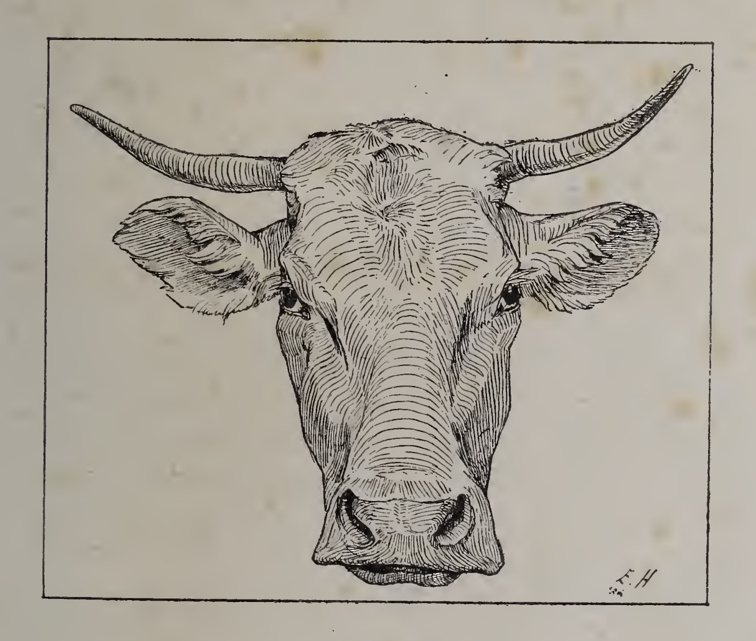
Ebauchez rapidement l'ensemble en employant peu de couleur et en vous servant d'un liquide composé d'huile de lin, d'essence de térébenthine et de siccatif de Courtraï ; le tout mélangé en trois parties égales. Cette ébauche terminée, continuez l'exécution définitive pendant que la couleur est fraîche en terminant chaque partie du coup.

Si le modèle est de différents tons, par exemple, brun ou noir avec des parties blanches, comme le sont généralement les têtes de bœufs et de vaches de la Normandie, il faudra peindre d'abord les parties du poil les plus foncées en terminant par les tons les plus clairs. Prenez de préférence à toute autre des brosses de soies blanches, et ne vous servez de pinceaux de martre que pour enlever à quelques places la monotonie des rugosités obtenues par la

brosse et exécuter certains morceaux, comme les yeux, qui doivent se peindre lisses, sans empâtements.

Peignez chaque partie de la tête dans le sens indiqué ci-dessus.

Le coup de brosse doit être donné suivant la forme du



poil et celle des os. C'est le moyen d'obtenir le modelé qui fait tourner, donne de la saillie et du relief. Dans les études faites à l'ombre, la valeur de la lumière étant souvent très peu distincte de celle des ombres, puisque tout est en demi-teinte, c'est en exécutant bien dans le sens qu'on arrive à modeler et à donner de l'effet.

Quand on aura peint plusieurs têtes de différentes façons, profil, face, etc., on étudiera les jambes, puis on passera aux ensembles.

Après avoir fait ces études, on devra se munir d'une boîte dite *Boîte à pouce :* cette boîte n'est en réalité qu'une palette avec des couleurs de rechange, munie d'un système qui fait tenir un petit panneau disposé pour peindre debout et en marchant et permet de suivre l'animal partout où son caprice voudra vous mener. C'est un excellent moyen pour travailler et nous le recommandons vivement pour étudier les mouvements de l'animal qui marche, se gratte, boit, se couche, etc. Si on ne s'obstinait pas à faire ces dernières études, on ne ferait jamais que des animaux sans vie en représentant des bêtes couchées et endormies, comme le font, hélas! tant de peintres modernes. L'artiste doit s'efforcer de donner la vie et du mouvement à ses sujets ; pour y parvenir, il faut qu'il fasse des croquis et des pochades des mouvements si fugitifs et si beaux, familiers aux animaux qui se meuvent dans le paysage. C'est ce qui a préoccupé tous les maîtres anciens et quelques modernes. C'est là le grand art!

Voyez dans les tableaux de Troyon combien la variété des mouvements de chaque animal est observée. Les uns se couchent, les autres se lèvent ; d'autres se grattent ou semblent marcher ou courir ; enfin, tous vivent ! C'est qu'aussi ce grand artiste avait travaillé beaucoup pour obtenir ce résultat. Tout en étant doué merveilleusement, il avait d'abord fait des études de paysages très sérieuses, faites, nous pouvons l'affirmer, feuille à feuille. Ses tableaux de paysages sans animaux sont tout aussi remar-

quables que ceux qu'il fit plus tard et où ces derniers jouèrent un si grand rôle. Il les étudia consciencieusement, comme il avait fait pour ses études de paysages : ce n'est qu'après ce travail opiniâtre qu'il devint tout à fait en possession de son métier et peignit si librement. C'est un grand exemple qu'il faut suivre pour devenir forts nous-mêmes dans la mesure des moyens dont la nature nous a doués.

POCHADES D'ENSEMBLE

De Paysages et d'Animaux

Tout en faisant des études poussées, il est indispensable de peindre des pochades en grande quantité ; ces pochades sont des croquis de couleur où l'artiste ne doit se préoccuper que de l'ensemble, c'est-à-dire de l'effet. Il ne faut pas s'arrêter aux détails, mais seulement chercher le *ton* et les *valeurs*.

Prenez pour ce genre d'étude, un très petit panneau et esquissez rapidement le dessin avec de la craie ; cela fait, commencez par le ciel en l'exécutant du coup et en continuant par les fonds. Observez bien la *valeur* des animaux ainsi que leurs tons ; peignez-les rapidement, brutalement, en supprimant les détails et terminez par le terrain.

Dans ce cas, les animaux doivent être étudiés au point de vue des *valeurs* en les peignant d'une seule touche. Ce travail étant très rapide, il arrive quelquefois, même quand

c'est une personne exercée qui opère, que les touches ressemblent à tout, excepté à des animaux. Il ne faut pas s'en préoccuper, et surtout ne pas les corriger pour les mieux dessiner, si la *valeur* en est juste : ce n'est pas un dessin qu'on veut faire, c'est un croquis des tons ; on cherchera ailleurs la forme plus épurée.

Quand vous aurez fini de couvrir le panneau, si l'effet n'a pas trop changé, regardez bien l'ensemble en clignant les yeux (c'est-à-dire les yeux presque fermés afin de ne voir que les grandes masses) et comparez bien les *valeurs ;* en un mot, ne vous attachez qu'à rendre l'effet général.

Il faudra arriver à être assez habile pour peindre une pochade en dix minutes : ce résultat s'obtiendra avec de la pratique, il est d'ailleurs indispensable pour saisir les effets fugitifs.

Quand on aura fait plusieurs de ces pochades, on aura acquis assez de dextérité pour pouvoir les exécuter plus finement en y mettant plus de détails, tout en peignant aussi rapidement : ainsi poussées, elles deviendront pour l'artiste des documents très précieux à consulter quand il voudra faire un tableau de ces effets si mobiles où la pochade et la mémoire fournissent les seuls renseignements dont on puisse se servir.

MNÉMOTECHNIE DES FORMES

Pour comprendre rapidement la construction générale d'un animal

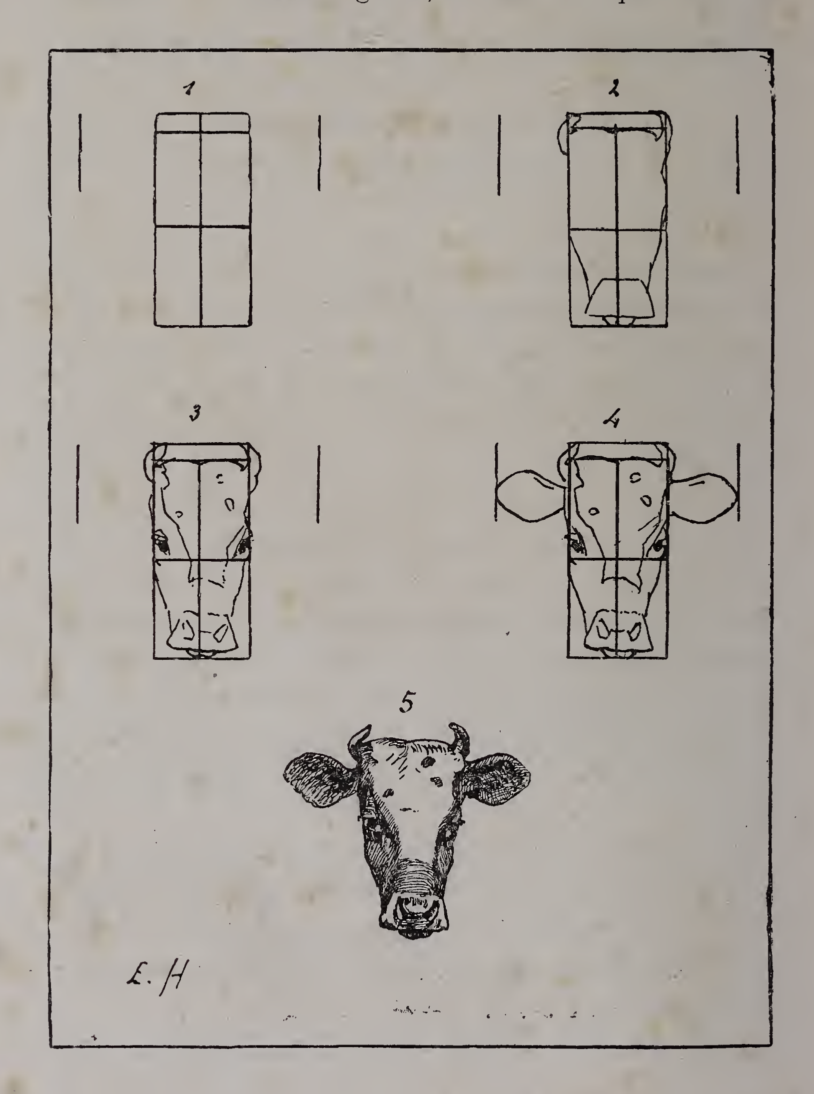
Quand on se trouve en présence d'un animal vivant qu'on veut essayer de dessiner pour la première fois, on est généralement fort embarrassé, même ayant déjà acquis une certaine habileté comme dessinateur. En effet, le modèle se retournant perpétuellement, sa forme est très difficile à saisir. Nous pensons être utile aux débutants en leur donnant un moyen mnémotechnique qui les mettra de suite sur la voie pour trouver ce qu'ils cherchent. Ce moyen, c'est la formule, ou la ligne simplifiée et raisonnée, étudiée sur chaque animal. Quand l'élève se sera bien pénétré de la justesse des systèmes que nous indiquons plus loin, il les apprendra par cœur (ce qui est très facile ; et quand il travaillera d'après nature, il saisira très rapidement les mouvements des animaux et les construira instantanément.

Ces formules étant basées sur le principe du carré et du triangle, il suffira de procéder comme dans les figures ci-contre en traçant d'abord un rectangle (*voir fig. 1*); ensuite, on ajoutera successivement les détails ainsi qu'il est indiqué *fig. 2-3-4-5.*

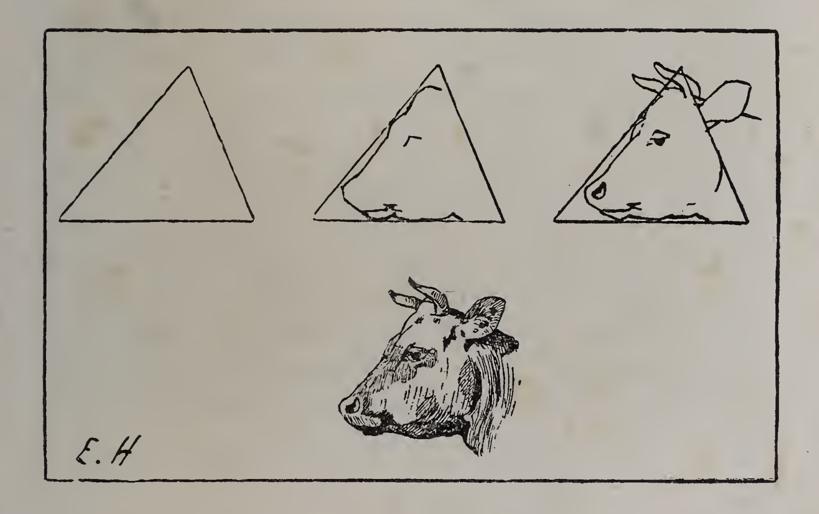
Avant d'aborder un autre sujet, nous allons parler une

dernière fois du paysage au point de vue des tableaux d'animaux.

Dans un tableau de ce genre, il est évident que certaines



parties doivent être simplifiées par l'artiste afin de mieux attirer l'attention du spectateur sur les animaux qu'il veut lui montrer. Néanmoins, ces sacrifices ne doivent se faire que dans l'exécution et la minutie des détails, mais les lignes générales et la force des valeurs, ombres et lumières, ne doivent jamais subir de modifications car l'ensemble du tableau y perdrait; il n'aurait plus de vigueur, deviendrait



faux, sans charme, et serait étranger aux animaux qui n'auraient plus l'air d'en faire partie.

Dessinez scrupuleusement et construisez solidement votre tableau dans les lignes principales d'abord, et ensuite dans ses détails. Il sera toujours temps, en terminant, de le simplifier et de vous laisser aller à des libertés d'exécution, en donnant libre carrière à votre facture, si vous avez com-

mencé avec une conscience méticuleuse ; c'est, et cela a toujours été le procédé des grands maîtres.

Au musée du Louvre, voyez David qui peignait ses figures nues avant de les habiller afin d'être plus sûr des proportions et de la place des plis des étoffes.

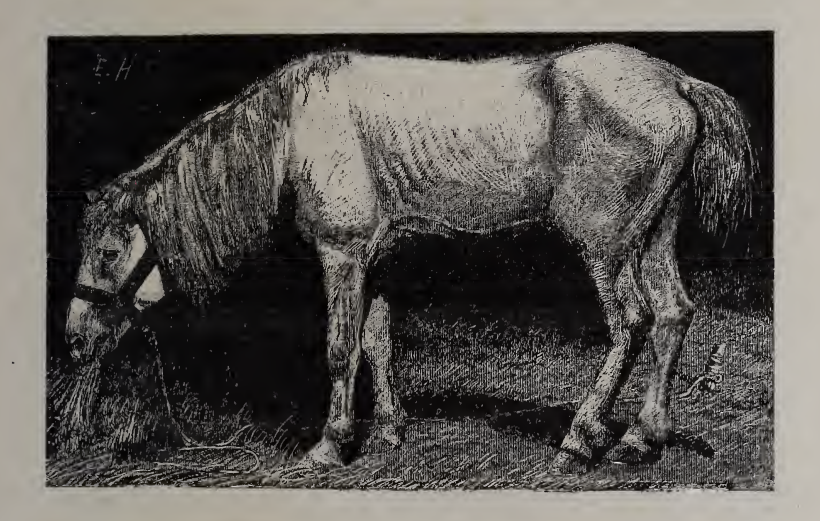
Méditez les conseils que Harpignies, ce maître-paysagiste moderne, donne à ses élèves : « Si vous avez une heure pour faire une étude, dit-il, passez trois quarts d'heure à dessiner et un quart d'heure à peindre. » N'est-ce pas concluant ? — Et Busson ? ce paysagiste d'un si grand talent : — Écoutez ce qu'il nous a répété si souvent, à nous, ses élèves et amis. « Ayez une bonne construction dessous, et si vous avez un mauvais dessus, vous pourrez encore faire un bon tableau. »

Jules Dupré s'exprime ainsi :

« Commencez comme un vieillard, et finissez comme un jeune homme. » Enfin, Victor Hugo, cet artiste incomparable disait ceci : « Du roc dessous, des fleurs dessus. »

Il n'y a rien à ajouter aux affirmations de tels maîtres.

LE CHEVAL



Tout a été dit sur la beauté et les qualités de cet animal qu'on a même gratifié du titre de Noble.

Le cheval est l'auxiliaire dévoué de l'homme, il le seconde dans ses travaux où les plus rudes tâches lui incombent ; aussi est-il profondément triste de penser que, pour le prix de tant de services, il n'obtient généralement que de mauvais traitements. Lorsqu'il atteint la vieillesse, ne pouvant plus travailler autant que pendant ses jeunes années, on l'abat, car il devient une bouche inutile que

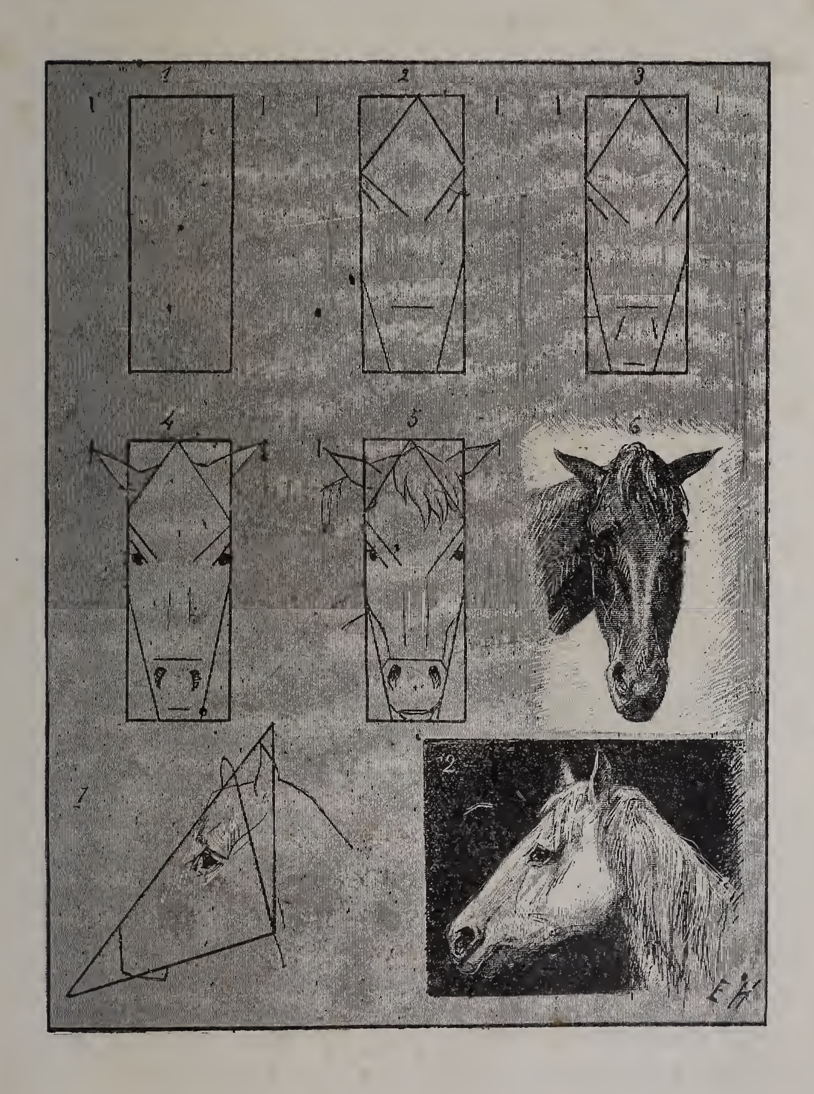
l'homme (soi-disant sage) supprime de sa maison. Cet argument, quoique pratique, est l'indice d'un profond égoïsme que l'économie ne justifie pas. En se servant de ce prétexte, on évite de récompenser ce serviteur en même temps qu'on s'épargne le chagrin de son agonie et de sa mort. Le vieux cheval que nous avons tous vu dans un pré se traînant à pas défaillants, étalant au soleil ses plaies rouges de sang et son tremblement fiévreux est un spectacle inoubliable pour les cœurs sensibles ; pour le peintre, c'est un tableau à faire, et un bien beau ! Le vieux cheval est le symbole de la tristesse et des désillusions de la vie.

MANIÈRE DE PEINDRE LE CHEVAL

Quand on aura fait les études préparatoires (ostéologie et anatomie), il faudra peindre des chevaux morts chez un équarrisseur ; c'est là un excellent moyen pour apprendre à exécuter.

Après avoir étudié les cadavres, on saura dessiner les proportions et faire chaque morceau ; c'est alors qu'on fera des études de chevaux vivants. Chacun sait qu'on peut faire poser les chevaux de traits et de courses en attelant les uns et en faisant tenir les autres. Mais, ce que nous conseillons surtout, ce sont les croquis de mouvements ; il faut en faire constamment, partout où l'on rencontre ces animaux, c'est le meilleur système pour apprendre toutes leurs allures et pour progresser rapidement.

Les procédés d'exécution sont les mêmes que ceux déjà indiqués pour les vaches, nous n'y reviendrons pas.



L'ANE



S'il existe des martyrs parmi les quadrupèdes, l'âne est certainement le premier. Cet animal si fin, si intelligent, on peut même ajouter si gracieux, — car étant tout jeune il est réellement plein de souplesse et de grâce, et pourtant si calomnié, si malmené, auquel tant de gens prodiguent des épithètes malsonnantes et imméritées, — cet

animal, disons-nous, est un des plus attachants pour le peintre observateur.

Sa physionomie est excessivement mobile, ses pensées se manifestent dans ses yeux, sur ses lèvres, et, nous l'affirmons, l'âne traduit sa joie et sa souffrance par le rire et les pleurs. Il est susceptible d'attachement et rancunier comme les hommes ; aussi, après le cheval et le chien, est-il le plus intéressant des animaux domestiques.

Pour l'amateur qui veut le peindre, les procédés à employer sont les mêmes que pour les vaches.

On commence toujours par l'ostéologie et l'anatomie, on continue par des croquis, des dessins et des études peintes.

On fait aisément poser l'âne en l'attachant avec un licol et en lui donnant à manger.

Enfin, pour étudier la tête, on attelle l'animal à une voiture dont on enraie les roues : ainsi tenu, il ne bouge presque pas et on a toutes les facilités de l'étudier.

LE MOUTON



Le mouton est très sympathique à tous en raison de sa douceur et de sa grâce. Sa timidité est peut-être aussi une des causes de l'amitié que lui accordent les enfants et les hommes; car l'espèce humaine, étant au fond meilleure qu'on ne le suppose, aime à protéger les faibles : — peut-être parce que cette protection flatte son amour-propre en lui démontrant sa supériorité, — ou bien encore parce que son bon cœur est rempli de pitié au contact de tout ce qui souffre ! Quelles que soient les raisons qui la font agir, elles

n'en existent pas moins et lui font aimer ces trembleurs exagérés. En effet, cet animal fuit dès qu'on s'en approche ; il est craintif au-delà de toute expression, et ne se sent en sûreté que caché parmi ses semblables. Nous disons caché, car ces animaux se blottissent les uns contre les autres au point de se confondre en ne faisant plus qu'une masse informe où celui qu'on cherche devient introuvable. C'est leur moyen de se défendre des hommes à qui ils ont peut-être enseigné, par leur exemple, cet axiôme si vrai : « L'union fait la force. »

Au point de vue du peintre, le mouton est très intéressant à étudier. D'abord, sa couleur donne dans la verdure une note claire et gaie ; ensuite, il est de petite dimension et peut se placer dans un tableau de paysage sans être aussi encombrant que la vache, le cheval, etc... ; enfin, il est assez plaisant pour être peint seul, comme l'ont fait certains peintres modernes en représentant des intérieurs de bergeries qui nous montrent ces animaux dans toutes les attitudes et à tous les âges, depuis leur naissance jusqu'à leur mort. Nons pourrions nous étendre sur les beaux tableaux de ce genre qu'ont peints Troyon, Charles-Jacques et plusieurs autres, notamment des peintres étrangers ; mais nous voulons rester le plus possible dans le cadre que nous nous sommes tracé, notre but étant d'indiquer des moyens pratiques pour faciliter aux amateurs et aux jeunes artistes l'étude des animaux. Nous nous bornerons donc à leur enseigner les connaissances que nous avons acquises à la suite de nombreux travaux et de longues et patientes observations.

Il est nécessaire de faire les mêmes études préparatoires

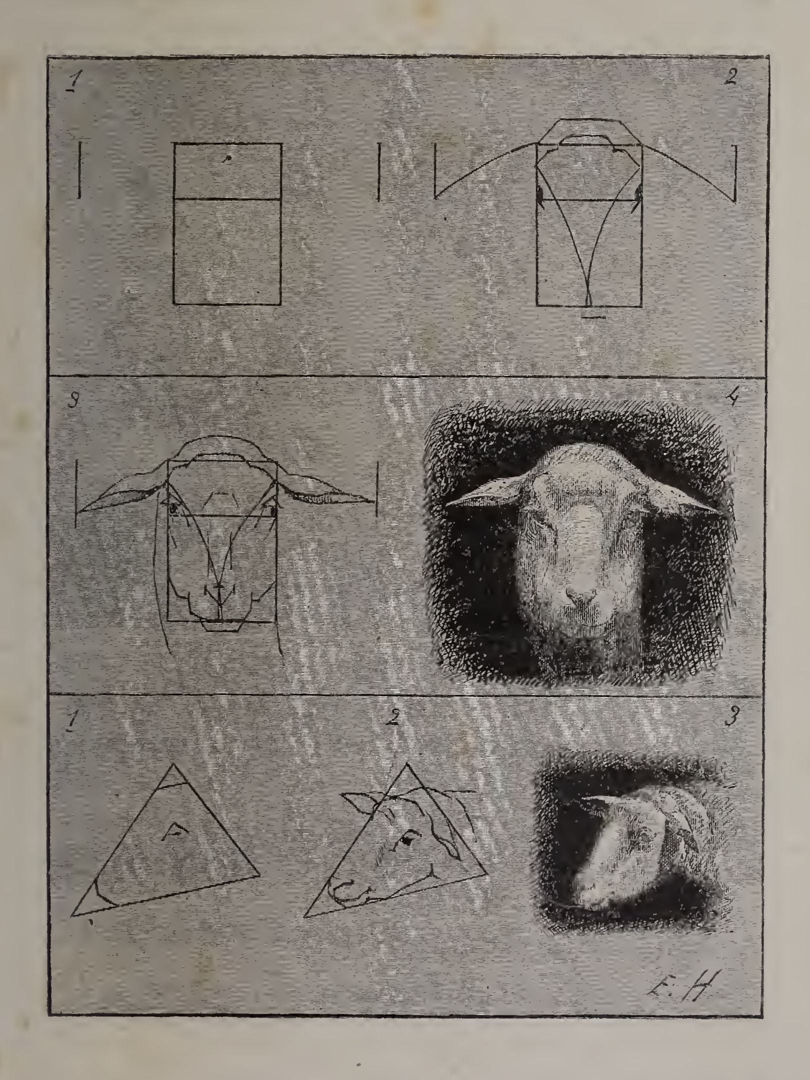
que pour le bœuf, afin de bien se rendre compte de la charpente osseuse du mouton. Elles faciliteront la rapidité du dessin d'après nature, attendu que ce quadrupède est plus mobile que les autres, et qu'on le fait poser encore plus difficilement.

Si les personnes à qui nous adressons n'ont pas étudié l'anatomie, elles trouveront, dans les croquis ci-dessous, un moyen rapide d'apprendre à construire une tête de mouton, profil et face.

Pour commencer ces études, et tant qu'il ne s'agit de faire que des croquis dessinés, on peut travailler dans les bergeries ou en plein air dans les parcs. Ces endroits ont l'avantage d'offrir un grand nombre de types, ce qui permet de retrouver, avec un autre modèle, la pose commencée avec une bête qui n'aura pas gardé le mouvement choisi. Mais on ne peut faire ainsi que des croquis pour noter les mouvements fugitifs et les attitudes familières à cette espèce de quadrupède.

Pour exécuter une étude peinte, ou un dessin, ce serait insuffisant. En effet, chaque animal ayant un type particulier, on ne peut se servir de plusieurs pour en faire un seul. Nous ne connaissons guère de moyen pour faire poser le mouton, attendu qu'étant habitué à vivre en troupeau, il ne peut supporter la solitude. Quand on veut le séparer de ses semblables et l'attacher, il se désespère et prend des attitudes qui le rendent méconnaissable au point de ne pouvoir servir à l'artiste. Le mieux est de s'en procurer un appartenant à un paysan qui n'en possède qu'une petite quantité : il les connaît mieux, et s'en rend maître plus facilement ; ses bêtes le connaissent aussi et lui obéissent.

Choisi de la sorte, il sera possible de se le faire tenir, surtout si on lui donne à manger quelque friandise telle que du son. C'est la meilleure manière de travailler sérieusement un ensemble.



Pour étudier les têtes, c'est très simple : on peut s'entendre avec un boucher, qui, pour un prix minime, livrera des têtes mortes qu'on pourra étudier tout à son aise ; en ayant soin de les mettre à la cave après chaque séance, elles se conserveront pendant quelques jours.

Quant aux procédés d'exécution, *voir le chapitre : Bœufs et Vaches.*

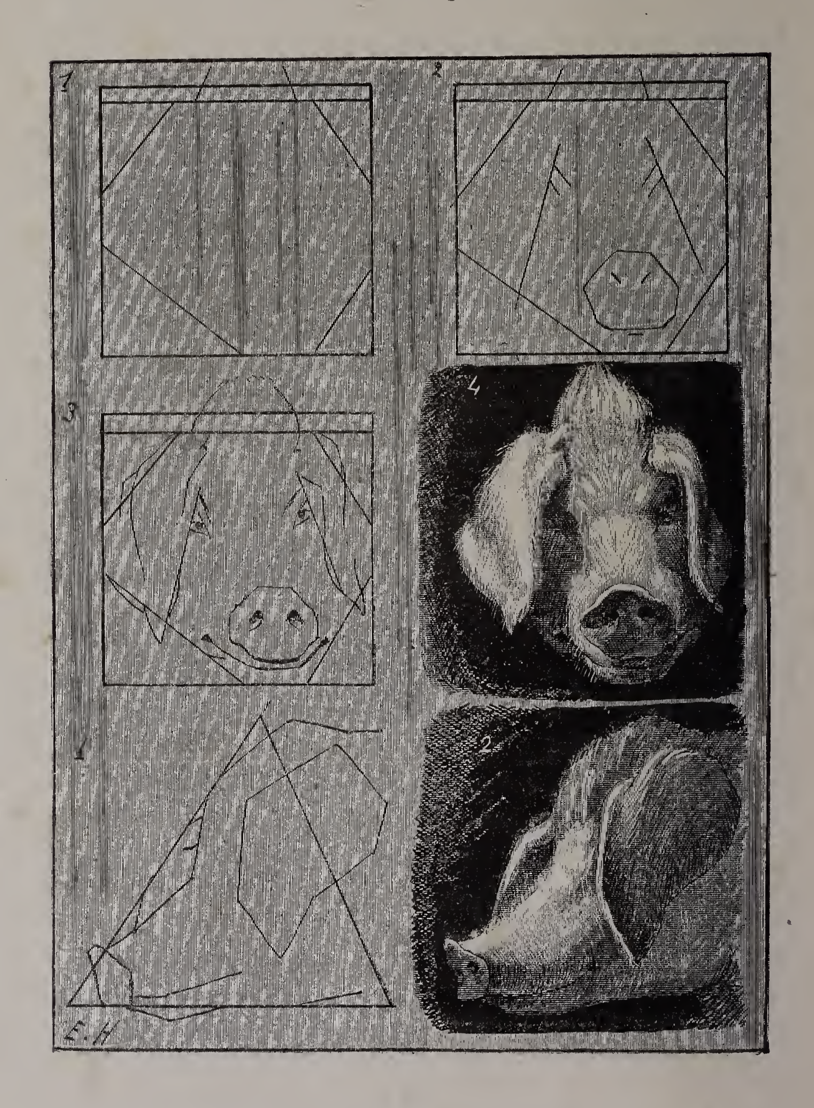
LE COCHON



Cette espèce de sanglier domestique, que les citadins regardent généralement avec mépris et dégoût, est très estimé du paysan, en ce sens qu'il se nourrit facilement et s'élève pour ainsi dire sans qu'il soit besoin de s'en occuper.

Les femelles surtout procurent à leur propriétaire une source de bénéfice net, puisqu'elles mettent bas plusieurs fois par an, et que les portées varient chaque fois de six à douze petits qui se vendent de quinze à vingt francs cha-

cun ; c'est pourquoi le paysan, toujours âpre au gain, professe pour cette espèce une sympathie qui lui part du cœur, comme tout ce qui aide à grossir sa bourse.



L'artiste qui étudie cet animal a beaucoup de mal à le faire poser, et nous croyons même que cela est impossible. La meilleure manière de le dessiner et de le peindre est de le suivre avec une boîte à pouce : c'est fatigant, mais on est sûr de le trouver de temps à autre dans le mouvement qu'on a choisi. Il faut en dessiner beaucoup préalablement car on n'a pas de ressource en le peignant, comme pour les moutons, par exemple, où l'exécution habile de la laine laisse passer les imperfections du dessin.

Le cochon est d'un ton rose clair très joli quand il est propre, son rare pelage en soie blanche donne, au soleil, des reflets argentés, scintillants, qui sont très amusants à peindre ; il faudra s'efforcer de les rendre avec justesse, ainsi que le tissu de sa robe, qui est flasque dans certaines parties, comme le cou et le ventre, et tendue, solide, dans d'autres endroits, comme les pattes et la tête.

La formule ci-contre aidera à le comprendre et à le dessiner facilement.

LES OIES

Les oies sont les gardiennes vigilantes de la ferme : rien n'échappe à leur vue subtile, elles donnent l'éveil au moindre bruit étranger, et, si un inconnu pénètre dans la clôture, toute la bande pousse des cris perçants afin de prévenir les gens de la maison.

Ces animaux sont très intéressants à observer : leur caractère et leurs mœurs diffèrent sensiblement des autres volatiles domestiques. Elles vivent séparées de la basse-cour et ont l'air de former une société d'admiration mutuelle ; en effet, aussitôt qu'un de ses membres fait un geste quelconque, ce geste est immédiatement reproduit par toute la compagnie.

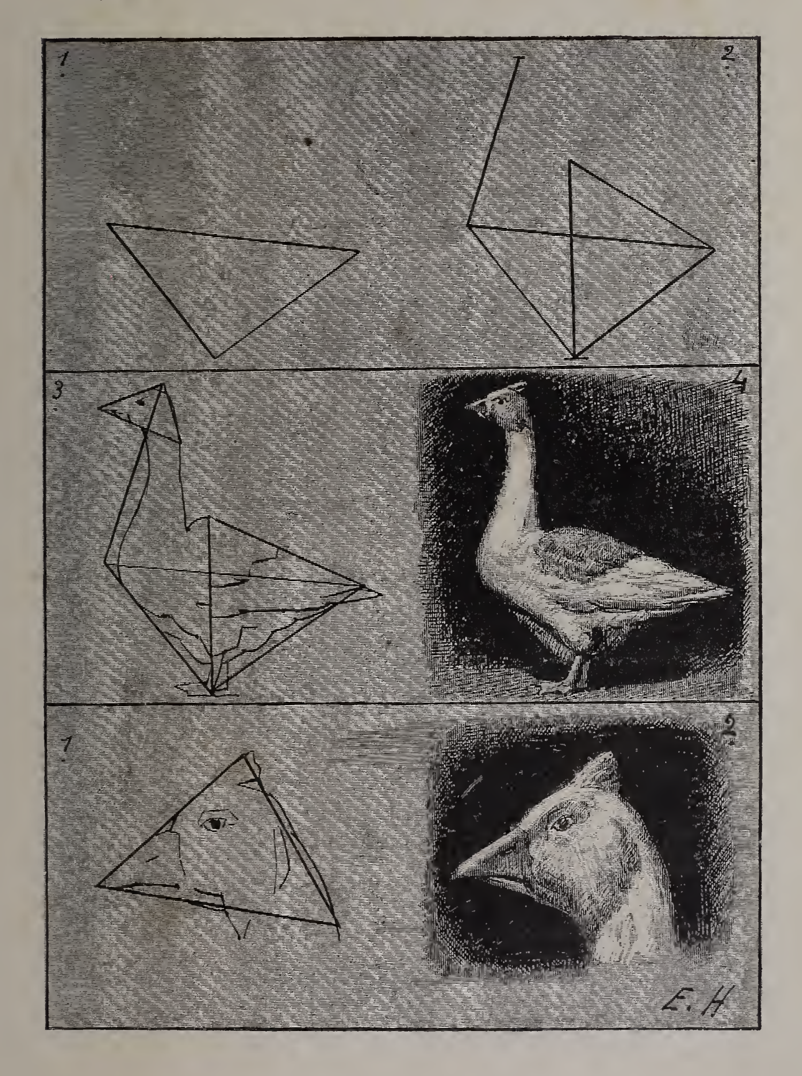
Le moyen à employer pour les peindre est le même que pour les poules. (*Voir le chapitre suivant.*)

On peut faire poser l'oie en la liant par une patte à un piquet enfoncé dans le terrain ; comme la bête fera d'abord des efforts pour se dégager et ne restera pas tranquille au début, il sera utile de l'attacher un quart d'heure avant de travailler ; au bout de ce temps, elle se sera fatiguée et se tiendra en repos. C'est à ce moment qu'on s'installera près d'elle avec une toile (dite de 12) et on commencera dans le haut à gauche. Il faudra faire ces études comme on ferait une page d'écriture.

Quand l'oiseau changera de position, on ne se déplacera pas, on en recommencera un autre à côté du premier, et

ainsi de suite, pour couvrir la toile d'une infinité de mouvements. Lorsqu'on en retrouvera un déjà esquissé, on le continuera et on le terminera rapidement.

Voyez ci-dessous la formüle de sa construction.



LES POULES

La poule est difficile à exécuter, et, pour y parvenir, il faut avoir déjà peint beaucoup de natures mortes. Son plumage soyeux, léger, transparent, ferme, coloré, demande de la part de l'artiste qui veut en donner l'aspect, une main souple et exercée ; il doit donner à sa facture la simplicité, la franchise et la grâce fluide de la plume.

Avant de peindre des modèles vivants, il sera utile de copier des poules, ou autres oiseaux, en faisant poser des empaillés : il est facile de s'en procurer chez les naturalistes.

Néanmoins, il ne faudrait pas s'attarder à ce genre de copies, car les animaux en général, et les poules particulièrement, sont très mal préparées ; leurs mouvements sont faux et les mieux sont encore très peu gracieux en comparaison des oiseaux vivants.

Ces copies ne doivent servir que pour apprendre à peindre les plumes ; la forme en étant mauvaise, si on en peignait souvent, on s'habituerait à voir, sur des sujets animés, la même forme lourde et bête bien éloignée de celle

de ces charmants volatiles si gracieux, si coquets, et si vifs.

La plume exige la dextérité et la légèreté de touche qu'on emploie pour les fleurs. Il faudra donc préparer les couleurs comme pour ce genre, c'est-à-dire les assouplir au couteau à palette en y ajoutant une goutte d'huile de lin clarifiée.

Les pinceaux de martre sont recommandés pour ce travail; si on emploie des brosses de soies, elles devront être très douces et peu fournies.

Pour l'exécution avec un modèle empaillé, voici comment on devra s'y prendre.

Dessinez de grandeur naturelle le modèle que vous voulez étudier. Le dessin étant arrêté par un trait et le fusain épousseté, peignez en commençant par les parties les plus foncées comme pour tout autre objet ; couvrez-le tout dans la première séance en employant peu de couleur et en ne vous préoccupant que de mettre les *valeurs* bien à leur place. En terminant (après avoir laissé sécher un jour ou deux), vous peindrez une partie telle que la tête, par exemple, et vous l'achèverez dans la même séance, c'est-à-dire pendant que la couleur est fraîche. Ce qui serait remis sur une partie sèche deviendrait rude d'aspect et n'aurait jamais la souplesse de touche que réclame l'exécution du plumage.

Quand vous aurez peint une partie, il faudra vous lever et vous reculer pour voir de plus loin le modèle et le comparer à votre travail ; on juge mieux ainsi de la place où se trouvent les *accents* : (on nomme ainsi les parties vigoureuses qui dessinent et soulignent les formes de la plume).

Ces *accents*, les uns clairs, les autres foncés, doivent être l'objet d'une attention particulière, car, ce n'est qu'avec leur aide qu'il est possible de donner des formes justes et d'enlever la monotonie de l'exécution.

Pour rendre notre démonstration plus compréhensible, nous donnons ci-dessous un dessin au trait. Les parties les

Fig. 6.



plus vigoureuses de ce trait indiquent les *accents* et on doit retrouver le principe de ce dessin dans l'étude peinte.

Il est indispensable, lorsqu'on travaille avec des poules vivantes, de s'exercer d'abord par des croquis dessinés pour apprendre à connaître complètement ces petits animaux qui sont si intéressants à observer, à différents points de vue.

Ces gallinacés sont doués d'une vue excellente et d'une oreille très fine : ils se laissent peu approcher des personnes qui leur sont inconnues : mais, étant extrêmement gourmands et même d'une voracité rarement assouvie, on peut gagner leur amitié assez rapidement en flattant leur défaut, en leur donnant du pain ou des graines pendant plusieurs jours à la même heure et à la même place. — De cette façon, on parvient assez vite à leur faire prendre dans la main le pain qu'ils aiment beaucoup. Tous ces moyens ont une grande utilité, car on arrive, avec de l'observation, à se rendre compte, par leurs mouvements, des sensations qu'ils doivent éprouver.

Les croquis qu'on fait de ces différentes poses deviennent des documents pour composer plus tard des tableaux où ces oiseaux jouent le rôle principal.

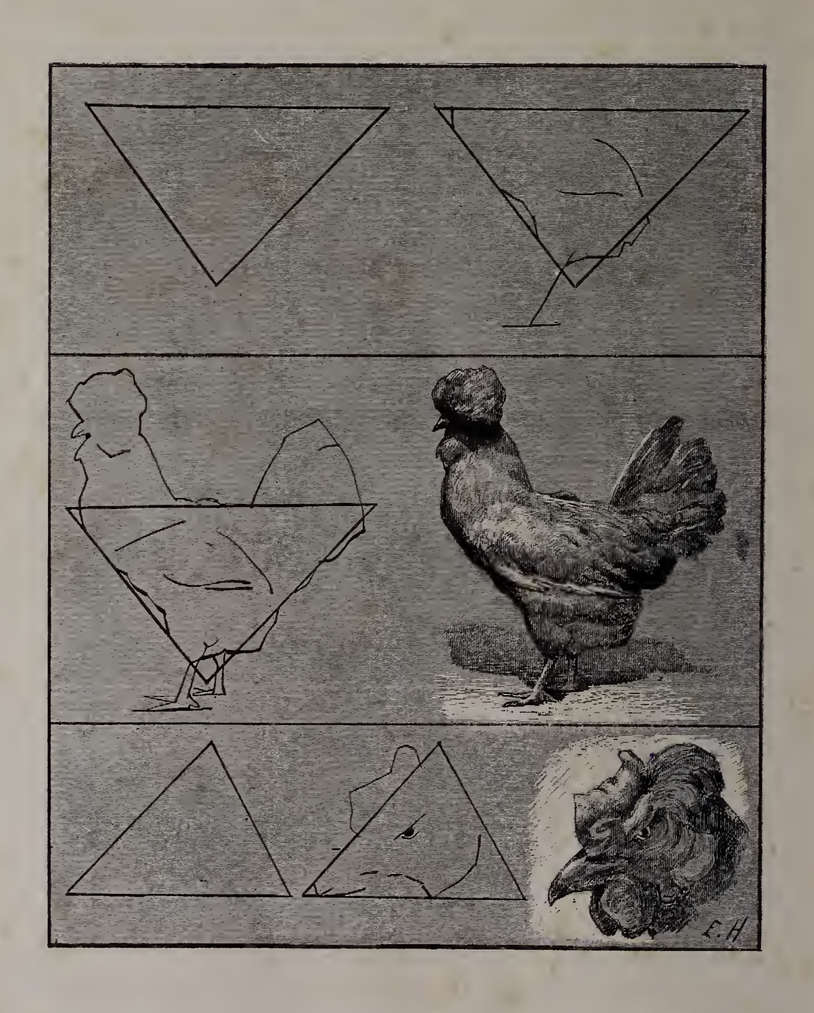
Quand vous aurez fait beaucoup de croquis au crayon, peignez des poules en vous servant d'un panneau sur lequel vous en commencez dans toutes les poses et en les peignant de suite sans vous occuper du dessin ; ce sont des croquis peints ; avec l'habitude, vous parviendrez à les dessiner et à les peindre du coup suffisamment.

On peut aussi étudier avec des bêtes mortes ou se faire tenir une de ces bêtes pour pousser l'exécution aussi loin que possible.

Voici la formule pour apprendre vite à trouver le dessin d'une poule d'après nature.

Cette formule est un triangle ; il suffit de tracer cette figure géométrique et d'y ajouter des détails successifs comme il est indiqué dans les figures suivantes, pour obtenir le croquis d'une poule. Ainsi construit, on le rectifie en

se servant de modèles vivants, pour compléter l'étude et donner le caractère particulier à chaque sujet.



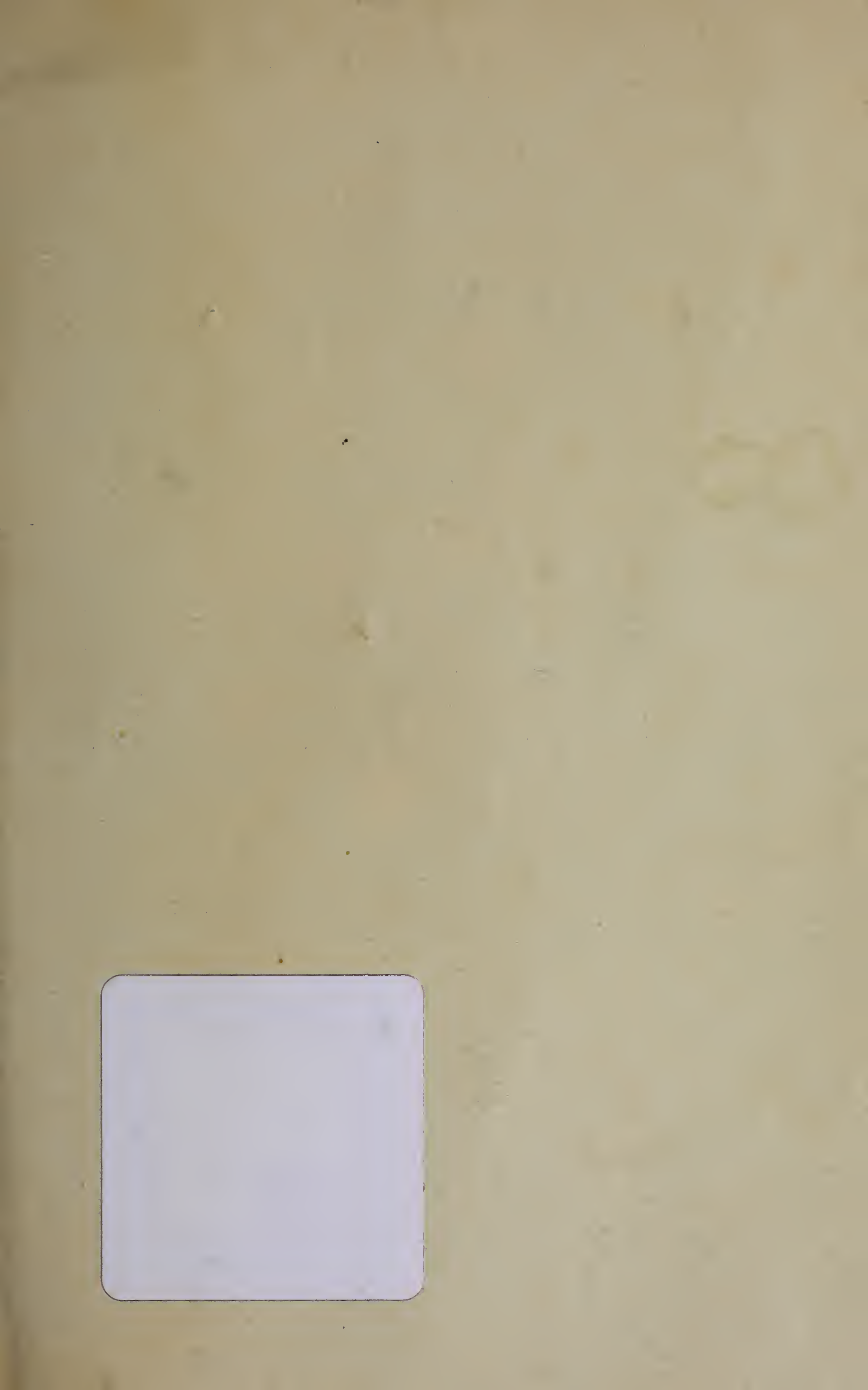
LE COQ

Cet oiseau, quoique différent de forme et de couleur, s'étudie de la même manière que sa compagne la poule. Nous n'avons donc rien à ajouter à nos conseils pour ce qui est du métier de peintre : nous dirons seulement que l'artiste doit faire ressortir dans son dessin le caractère de hardiesse, l'air vainqueur de ces animaux qui se sentent les maîtres de la basse-cour et qui ont l'air de le crier insolemment à tout propos.



FIN DE LA TROISIÈME PARTIE

Paris, imp. J. REULLIER.



PUBLICATIONS ARTISTIQUES

La peinture à l'huile

1re partie. — Natures mortes, fleurs, fruits, intérieurs. Le vol.	1	»
2e partie. — Paysages, marines . . . . —	1	»
3e partie. — Figures, animaux. . . . . —	1	»
Les trois réunis brochés.	3	»
L'art de faire un tableau.	1	50

Pour recevoir *franco* par retour du courrier, ajouter au prix de chaque volume un timbre de 15 centimes.

Se trouve dans toutes les maisons de couleurs.

Paris, imp. J. BEULLIER, 1, rue Larrey (place Monge).